

ALIEN SYNDROME

Tanto si juegas a uno o dos jugadores, cada nivel siempre tendrá dos partes...

PARTE 1.- ¡El tiempo que queda para que la bomba explote ya ha sido establecido! Tu objetivo es rescatar a tus camaradas atrapados en el complejo de la estación, y escapar por la salida, debiendo defenderte de las hordas de mutantes ¡Y con muy poco margen de tiempo para escapar antes de que la bomba explote!

Empezarás armado con una ametralladora, pero distribuidos por el complejo hay lugares en donde podrás cambiarla por otras armas: Láser, Bomba, Lanzallamas, Bolas de Fuego, y un androide de protección que te guarda las espaldas y dispara hacia atrás (no disponible en Commodore). Existen también puntos MAPA, que al tocarlos muestran un mapa del complejo, en el cual podrás ver la posición de los camaradas restantes. Asimismo, hay puntos marcados con símbolos ? que podrás tomar para obtener puntos extra.

En cada nivel el complejo es totalmente diferente: ¡deberás correr por las aceras o vigilar para no caer en los agujeros del suelo!

La salida no se abrirá hasta que no hayas rescatado el número necesario de camaradas (indicado en el contador de camaradas: una hilera de cabezas en el panel de puntuación). Una vez hayas alcanzado la salida podrás ir a la parte 2.

PARTE 2.- Al final de este nivel deberás luchar con un repugnante y grotesco monstruo que has de destruir, con un tiempo límite para hacerlo. Hay uno distinto en cada nivel: cada uno con sus propios puntos vulnerables, y con su propio método de ataque.

Entrarás en esta fase con las armas que te hayas llevado de la Primera parte, debiendo por tanto llevar las mejores armas posibles para encarar al monstruo.

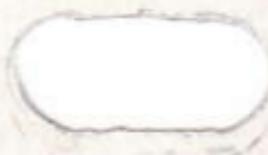
Si sobrevives, se cargará el siguiente nivel. Si, por el contrario, fallas, deberás comenzar de nuevo en el nivel 1.



INSTRUCCIONES DE CARGA

Amstrad CPC cassette: Pulsa CTRL y ENTER pequeño simultáneamente.

El juego se cargará y ejecutará automáticamente.



Comandos AMSTRAD CPC

M = Música conectar/desconectar

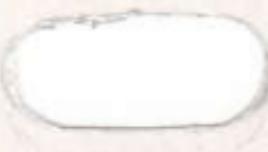
ESC = Pausa conectar/desconectar

O = Empezar a jugar

1 = Joystick o Teclado

CURSORES (INTRO)

Q-A-Z-X (SPACE)



Francisco Remiro, 5-7
28028 Madrid
Telf. (91) 246 38 02
673 90 13



SEGA 1987 Este juego ha sido manufacturado bajo
licencia de SEGA ENTERPRISES LTD Japan. Y ALIEN SYNDROME TM
y SEGA son Marcas registradas de SEGA ENTERPRISES LTD.
(C) 1988 Programado por Softek International Ltd.